Expandir todo

TusCriaturas

Todas las páginas
Nuestros espacios
Artículo aleatorio
Otros aleatorios

Bienvenida

Participa

Donar con PayPal
Donar en crypto
Crear página
Cómo escribir
Subir al repositorio
Necesitamos imágenes
Nuestros Estándares

Novedades

Cambios recientes
Todos los registros
Páginas nuevas
Lo más nuevo
Nuevos archivos
CommentStreams

Comunidades

Nuestros espacios

Categorías

Todas las categorías
Todas las mitologías
Ubicaciones
Planetas
Espacios planares
Entes
Seres por medio

Herramientas wiki

Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado

Más

Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente
Información de la página
Registros de página

[ocultar]

MediaWiki upgrade completed
Miraheze has upgraded to MediaWiki 1.43! Please report any issues you encounter on Discord or Phorge.

Aprenda más

Juegos:Bombas de Imontegav (DnD 5e y 5.5e)

Juegos | Discusión | Editar | Historial | Purgar

ADVERTENCIA DE FALTA DE CONTENIDO: Este artículo es un **borrador**, que se encuentra (evidentemente) incompleto.
El contenido podría continuar siendo extendido por sus autores en el futuro previsible.

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
Ver: *Dungeons and Dragons*

Pyrobolus praecantatio.

Este artículo pertenece a una lista de artículos de contenido casero para Dragones y Mazmorras, quinta edición, creados por Imontegav. Veáse Juegos:Contenidos caseros de Imontegav para DnD para más contenido relacionado.

En este artículo se analizan diversos tipos de bombas para DnD, formulados y propuestos por el usuario Imontegav, así como sus mecánicas de elaboración.

Sumario [ocultar]

1 Introducción
2 Componentes
2.1 Iniciadores
2.1.1 Mecha
2.1.2 Ampolla de ácido
2.1.3 Espoleta simple
2.1.4 Espoleta temporizada
2.1.5 Espoleta de Proximidad
2.2 Materiales reactivos y explosivos
2.2.1 Pólvora negra
2.2.2 Pólvora roja
2.2.3 Pólvora púrpura
2.2.4 Nitra
3 Ç
3.1 Bombas explosivas
3.1.1 Bomba (reglas básicas)
3.1.2 Bomba de clavos
3.1.3 Bomba de trueno
3.1.4 Bomba cegadora
3.1.5 Bomba de pólvora roja
3.1.6 Bomba termobárica
3.1.7 Granada cardinal
3.1.8 Granada de la Reina
3.2 Bombas de gas

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

3.2.3 Bomba de gas venenoso
3.2.4 Bomba de gas corrosivo
3.2.5 Bomba de gas alucinógeno
3.3 Bombas especiales
3.3.1 Bomba incendiaria
3.3.2 Bomba congelante
3.3.3 Bomba de Leyden
3.3.4 Granada de la Mano Gangrenosa
3.3.5 Santa Granada de Mano de Antiloquía
3.4 Bombas mágicas
3.4.1 Bomba prismática
3.4.2 Bomba de antimagia
3.4.3 Bomba de la Reina
3.5

En otros idiomas
Añadir enlaces

Categorías
Borradores de artículos
Contenidos personalizados
Dungeons and Dragons personalizado
Dungeons and Dragons
Dungeons and Dragons no-canónico
Artículos originales de Imontegav
Artículos con imágenes de Imontegav
Artículos de dificultad intraficcional 0
Armamento
Bombas
Contenido jugable
Explosivos
Modificaciones de juegos

Introducción editar

En el vasto mundo de Dungeons & Dragons, los aventureros están acostumbrados a blandir espadas, canalizar magia arcana y desatar todo tipo de poderes extraordinarios. Pero, ¿qué ocurre cuando deciden incursionar en el arte de la pólvora y los explosivos? Las bombas y granadas de mano ofrecen una oportunidad única para diversificar las estrategias en el campo de batalla.

Este artículo, que aborda contenido diseñado para las ediciones 5e y 5.5e, te guiará a través de un contenido casero cuidadosamente elaborado para integrar estas herramientas destructivas en tus campañas.

El proceso de fabricación de bombas y granadas de mano en DnD 5e y 5.5e requiere tanto destreza como creatividad. Las reglas de elaboración están diseñadas para equilibrar la complejidad de los materiales necesarios y la libertad creativa, permitiendo que los jugadores diseñen objetos únicos y adaptados a sus necesidades tácticas. Cada artefacto explosivo consta de tres componentes principales: el iniciador, el material y la carcasa. Estos elementos no solo determinan el funcionamiento del explosivo, sino también sus propiedades, coste y dificultad de fabricación.

Componentes editar

En este apartado se detallarán las características de cada componente y las reglas necesarias para combinar estos elementos en una bomba funcional. Además, se proporcionarán pautas para ajustar el proceso según las habilidades y recursos del personaje, así como los efectos de cada componente sobre el daño realizado y el área de acción del dispositivo, y la tirada de salvación requerida; y recomendaciones para personalizar las creaciones y adaptarlas al contexto de la campaña.

Para elaborar cualquier bomba o granada, es fundamental seleccionar los componentes adecuados, ya que cada uno cumple un rol específico en la funcionalidad del artefacto. Los componentes se dividen en tres categorías:

- **Iniciador**: Es el elemento que desencadena la explosión. Puede tratarse de algo tan sencillo como una mecha o tan sofisticado como una espoleta de proximidad. El tipo de iniciador elegido determinará cómo y cuándo se activa la bomba, así como en qué entornos podrá operar, y en parte de su CD de salvación.
- **Material**: Representa la sustancia explosiva o reactiva que genera el efecto deseado. Desde pólvora negra hasta substancias más avanzadas como las sales de plata, el material define el alcance, el daño y los efectos adicionales de la bomba o granada, así como en parte de su CD de salvación.
- **Carcasa**: Es la estructura que contiene los demás componentes. La carcasa influye en la utilidad y el tipo daño que realizará la bomba o granada, y en parte de su alcance y CD de salvación. Puede ser una botella de vidrio frágil o un cilindro perforado de metal diseñado para maximizar el daño por fragmentación.

La selección cuidadosa de estos tres elementos permitirá a los jugadores adaptar sus creaciones a situaciones específicas. A continuación, se explican con más detalle las opciones disponibles dentro de cada categoría.

Iniciadores editar

Los iniciadores son el primer componente crítico en la creación de explosivos. Su función es detonar el material

explosivo en el momento adecuado, y su elección afecta tanto la funcionalidad del artefacto como las estrategias disponibles.

- **Mechas:** iniciadores primitivos que consisten en una cuerda que debe ser encendida para activar la bomba. Su principal ventaja es el bajo coste implícito y rápida elaboración gracias a su simpleza. Su principal desventaja es que pueden ser fácilmente apagadas por acción de agua, viento o frío, lo que las hace poco aptas para elaborar granadas de mano avanzadas, y las limita a únicamente bombas básicas y cócteles Molotov. Además, las bombas con mecha pueden ser interceptadas y relanzadas.
- **Ampollas de ácido:** iniciadores avanzados que consisten en una ampolla de ácido y cal que inician la explosión al impacto. Su principal ventaja es la resistencia a diversos elementos como el agua, el frío y el viento. Su principal desventaja es que son extremadamente sensibles al impacto, por lo que pueden ser utilizadas en contra de su usuario si el enemigo emplea una reacción para impactar en la bomba que sujeta el usuario o provocar que este la suelte.
- **Espoletas:** iniciadores sofisticados que consisten en mecanismos mecánicos unidos a un fusor fulminante que inicia la explosión. Su principal ventaja es la resistencia a los elementos como el agua, el frío y el viento, y su alta seguridad y resistencia al impacto. Su principal desventaja es su elevado coste y dificultad de fabricación, que requiere de conocimientos de artífice, materiales raros, tiempo y paciencia.

A continuación, se describe con mayor detalle los diferentes tipos de iniciadores y cómo pueden integrarse en tus campañas.

Mecha editar

Las mechas son iniciadores simples y económicos, compuestas por un trozo de cuerda tratada con productos alquímicos inflamables. Aunque son fáciles de fabricar y utilizar, su vulnerabilidad a los elementos y su lentitud de activación las convierten en una opción poco efectiva en algunas situación.

Las mechas sólo permiten la fabricación de bombas básicas y botellas incendiarias.

Rareza: Común (pirotécnicos y artífices). **Precio base:** 5 piezas de plata.

Efectos en la bomba:

- **Alcance adicional del lanzamiento:** +0 pies
- **Dificultad de salvación adicional:** +0
- **Especial:** Sensible a los elementos.

Fabricación:

- **Materiales necesarios:** 0.5 pies de cuerda, resina inflamable o equivalente.
- **Requisitos de fabricación:** opcional*, competencia con herramientas de alquimia o fabricación de nudos.
- **CD de elaboración:** opcional*, CD 8 de Destreza, Sabiduría o Inteligencia (permite sumar la competencia). El fallo obliga a repetir el proceso.
- **Tiempo de fabricación:** 1 minuto.

Ventajas:

- Económicas, sencillas y de fácil acceso.

Desventajas:

- Susceptibles a apagarse si se exponen a agua, fango, viento, frío intenso o si se lanzan a través de entornos húmedos.
- Los enemigos pueden usar la habilidad "Interceptar proyectil" o reacciones equivalentes para desviarlas o redirigirlas.

Reglas en juego:

- Si la mecha se moja, la bomba no explotará y quedará inutilizada hasta que se repare (secar o cambiar mecha).
- La mecha puede apagarse automáticamente si el portador recibe daño por frío, viento mágico o agua como reacción de una criatura antes de lanzarla.

Ampolla de ácido editar

Este iniciador utiliza una reacción alquímica entre ácido y cal viva para iniciar una explosión al impacto. Aunque son más avanzados que las mechas, su fragilidad puede ser un arma de doble filo para el usuario.

Las ampollas de ácido sólo permiten la fabricación de bombas básicas y botellas incendiarias.

Rareza: Poco común (alquimistas y artífices). **Precio base:** 50 piezas de oro.

Efectos en la bomba:

- **Alcance adicional del lanzamiento:** +0 pies

- **Dificultad de salvación adicional**: +1
- **Especial**: Sensible a los golpes.

Fabricación:

- **Materiales necesarios**: 1 vial de ácido, 1 onza de cal viva.
- **Requisitos de herramientas**: Competencia con herramientas de soplador de vidrio y acceso a un horno.
- **CD de elaboración**: CD 10 de Destreza, Sabiduría o Inteligencia (permite sumar la competencia). El fallo obliga a repetir el proceso y destruye los materiales.
- **Tiempo de fabricación**: 1 hora.

Ventajas:

- No son afectados por elementos como el agua, el viento o el frío.
- Siempre detonan al impacto y no permiten la intercepción manual para desviarlas o redirigirlas.

Desventajas:

- Extremadamente frágiles. Si el portador es atacado o sufre una caída mientras sujeta la bomba, y/o por reacción antes de que la lance, la bomba puede estallar en su lugar, causando daño a su portador y a cualquier aliado cercano (el usuario debe lanzar una salvación de Destreza equivalente a la CD de la bomba para evitar que estalle).

Reglas en juego:

- Una bomba con ampolla de ácido explota automáticamente al impactar o recibir un golpe.
- Si el portador es atacado mientras prepara o sostiene la bomba, el atacante puede forzar una tirada de salvación de Destreza (CD de la bomba). Si falla, la bomba explota en las manos del usuario, causando además el daño máximo a dicho usuario

Espoleta simple editar

Las espoletas son los iniciadores más avanzados y sofisticados, permitiendo a los personajes fabricar granadas de mano. La espoleta más sencilla es la espoleta simple.

Este tipo de espoleta utiliza un mecanismo básico de anilla, gatillo y fusor de fulminato. Es confiable y resistente Para lanzar una granada con espoleta simple, se debe retirar su anilla mientras se sujeta el gatillo. Al lanzarla, el gatillo se suelta e inicia la reacción del fusor de fulminato, provocando que la granada estalle tras pocos segundos.

Las espoletas simples permiten fabricar granadas de mano poderosas.

Rareza: Poco común (armeros (*gunsmith*) y artífices). **Precio base**: 100 piezas de oro.

Efectos en la granada:

- **Alcance adicional del lanzamiento**: +0 pies
- **Dificultad de salvación adicional**: +2

Fabricación:

- **Materiales necesarios**: Una anilla de metal, un gatillo o palanquilla, un fusor de fulminato (requiere cristal fulminante).
- **Requisitos de herramientas**: Competencia con herramientas de relojería.
- **CD de elaboración**: CD 12 de Destreza, Sabiduría o Inteligencia (permite sumar la competencia). El fallo duplica el tiempo de fabricación.
- **Tiempo de fabricación**: 1 hora.

Ventajas:

- Más confiable que las mechas y ampollas de ácido.
- Resistente a agua e impactos.

Desventajas:

- Requiere componentes más difíciles de encontrar y herramientas especializadas para fabricarla, así como una mayor habilidad de fabricación.

Espoleta temporizada editar

La espoleta temporizada es similar a la espoleta simple, pero equipada con un temporizador mecánico que permite un control preciso sobre la detonación. Es perfecta para tácticas avanzadas como emboscadas o trampas, o bien para lanzamientos de largo alcance.

Para lanzar una granada con espoleta temporizada, se debe girar y pulsar su cronómetro para que inicie la cuenta regresiva. Cuando la cuenta regresiva termina, la granada explota.

Las espoletas temporizadas permiten fabricar granadas de mano poderosas.

Rareza: Raro (relojeros y artífices). **Precio base**: 300 piezas de oro.

Efectos en la granada:

- **Alcance adicional del lanzamiento**: +30 pies
- **Dificultad de salvación adicional**: +2
- **Especial**: Temporizador (desde instantáneo hasta 1 minuto; como acción adicional, el usuario puede elegir que estalle tras el turno de un aliado o criatura específico, o pasadas varias rondas hasta 1 minuto (10 rondas), antes de lanzarlo).

Fabricación:

- **Materiales necesarios**: Mecanismos de relojería, carcasa de reloj de latón, fusor de fulminato.
- **Requisitos de herramientas**: Competencia con herramientas de relojería.
- **CD de elaboración**: CD 15 de Destreza, Sabiduría o Inteligencia (permite sumar la competencia). El fallo duplica el tiempo de fabricación.
- **Tiempo de fabricación**: 2 horas.

Ventajas:

- Control total sobre el tiempo de explosión, ideal para situaciones estratégicas.
- Resistente a agua e impactos.

Desventajas:

- Más costosa y lenta de fabricar.

Espoleta de Proximidad editar

Utilizando magia rúnica y mecánica, estas espoletas se activan tras aterrizar en el terreno, e incorporan runas y cristales para detonar cuando detectan movimiento en un área cercana. Son perfectas para trampas automáticas.

Rareza: Muy raro (taumaturgos y artífices). **Precio base**: 1000 piezas de oro.

Efectos en la granada:

- **Alcance adicional del lanzamiento**: +30 pies
- **Dificultad de salvación adicional**: +2
- **Especial**: Proximidad (de 5 a 30 pies; el usuario puede elegir que la granada estalle cuando una criatura entre dentro de su rango de acción, en lugar de instantáneamente, antes de lanzarla; y, como acción adicional, puede ajustar el radio de detección de la granada (5 a 30 pies) antes de lanzarla).

Fabricación:

- **Materiales necesarios**: Cilindro de taumio, runas mágicas (requiere infundir el hechizo **Alarma** (*Alarm*) consumiendo una casilla de hechizo), foco arcano, fusor de fulminato.
- **Requisitos de herramientas**: Competencia con herramientas de relojería.
- **CD de elaboración**: CD 18 de Destreza, Sabiduría o Inteligencia (permite sumar la competencia) y CD 18 en Arcanos (Inteligencia). El fallo en la primera tirada de salvación duplica el tiempo de fabricación. El fallo en la segunda tirada de habilidad puede activar el hechizo de Alarma (esto obliga al usuario a lanzar contrahechizo (*counterspell*), disipar magia (*dispel magic*) o Arcanos CD 18 nuevamente, para poder seguir trabajando con el objeto; en caso de no hacer esto o fallar la nueva prueba de Arcanos, la espoleta detona y se destruyen los materiales empleados; si empleó "disipar magia", debe volver a infundir el hechizo "alarma" consumiendo otra casilla de hechizo).
- **Tiempo de fabricación**: 3 horas.

Ventajas:

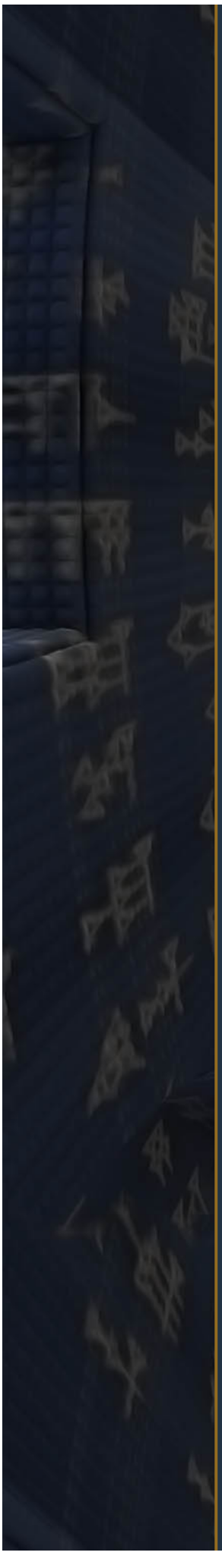
- Ideal para instalar rápidamente minas y trampas mágicas.
- Resistente a agua e impactos.

Desventajas:

- Caros y complejos de fabricar.
- Requieren acceso a componentes mágicos específicos.
- Las espoletas de proximidad pueden activarse accidentalmente durante su elaboración si no se fabrican con cuidado (se debe lanzar contrahechizo, disipar magia o arcanos (CD 18) para prevenir su destrucción prematura).

Materiales reactivos y explosivos editar

Los materiales son el núcleo de cualquier bomba o granada. Desde las sustancias básicas como la pólvora negra hasta las avanzadas como la pólvora púrpura, cada una tiene efectos y usos únicos. Aquí se describen los principales



materiales, su fabricación y cómo integrarlos en el juego.

- **Pólvora negra**: Material explosivo sencillo que consiste en una mezcla de nitra (salitre purificado), carbón y azufre en polvo. Es un explosivo deflagrante de baja potencia.
- **Pólvora roja**: También llamada "Pólvora sanguínea" y "Pólvora alquímica". Se trata de pólvora alquímicamente procesada con rubedo y aceites para formar una emulsión polvorienta roja de alto poder explosivo. Es un explosivo detonante de alta potencia y con propiedades aprovechables en la fabricación de granadas elementales.
- **Pólvora púrpura**: También llamada "Pólvora táumica" y "Pólvora magna". Se trata de pólvora infundida con esencias de *Potentia* y *Praecantatio* mediante complejos procesos de infusión táumica y recristalizada, que exhibe altas densidades de energía y magia. Es un explosivo detonante de muy alta potencia y con potenciales efectos mágicos aprovechables en la fabricación de granadas rúnicas.
- **Nitra y *componente***: La nitra puede ser combinada con pigmentos para elaborar bombas y granadas de humo, o bien puede ser combinada con sales alquímicas, y hierbas y setas venenosas secas para elaborar bombas y granadas venenosas, corrosivas, alucinógenas, somníferas o aterradoras.
- *Otros materiales* como las sales de plata, el fuego de alquimista, etcétera; para bombas y granadas muy específicas.

A continuación se describe cada uno con más detalle.

Pólvora negra editar

La pólvora negra es el material explosivo más básico y accesible. Se elabora con ingredientes relativamente comunes y es adecuada para bombas simples y dispositivos improvisados.

La pólvora negra tiene apariencia de un polvo grisáceo oscuro y se emplea usualmente para elaborar bombas básicas, empleando una libra de pólvora negra por bomba.

Rareza: Común (alquimistas). **Precio base:** 10 piezas de oro por libra.

Efectos en bombas y granadas:

- **Daño base**: 3d6 de fuego.
- **Rango de la explosión**: Esfera, 5 pies.
- **Dificultad base de la Salvación de explosión**: Destreza CD 12.

Fabricación de una libra:

- **Materiales necesarios**: 12 onzas de nitra, 3 onzas de carbón, 1 onza de azufre.
- **Requisitos de herramientas**: Competencia con herramientas de alquimia.
- **CD de elaboración**: CD 10 de Inteligencia, Destreza o Sabiduría (se permite sumar la competencia). El fallo resulta en un lote fallido que no explota y requiere repetir el proceso con nuevos materiales. La pifia resulta en la explosión prematura del material, causando daño 2d6 de fuego al fabricante.
- **Tiempo de fabricación**: 10 minutos por libra.

Usos:

- **Bombas básicas**: bombas simples y bombas de clavos.
- **Ingrediente para la elaboración de pólvora roja.**

Pólvora roja editar

La pólvora roja, también conocida como pólvora sanguínea o pólvora alquímica es una versión mejorada de la pólvora, tratada alquímicamente con rubedo (principio alquímico relacionado con la perfección y el calor). Su fabricación requiere más habilidad y acceso a rubedo, pero sus efectos son significativamente superiores.

La pólvora roja tiene apariencia de polvo arcilloso rojo y se emplea para elaborar bombas avanzadas, así como granadas básicas, empleando una libra de pólvora roja por bomba/granada.

Rareza: Poco común (alquimistas). **Precio base:** 200 piezas de oro por libra.

Efectos:

- **Daño base:** 5d8 de trueno.
- **Rango de la explosión**: Esfera, 10 pies.
- **Dificultad base de la Salvación de explosión**: Constitución CD 13.

Fabricación de una libra:

- **Materiales necesarios**: 1 libra de pólvora negra, 1 onza de rubedo.
- **Requisitos de herramientas:** Competencia con herramientas de alquimia y acceso a un laboratorio de alquimia.
- **CD de elaboración**: CD 14 de Inteligencia, Destreza o Sabiduría (se permite sumar la competencia). El fallo resulta en la ignición y destrucción de los materiales. La pifia resulta en la explosión prematura del material, causando daño 3d8 de trueno al fabricante.

- **Tiempo de fabricación:** 1 hora por libra.

Usos:

- **Bombas avanzadas:** bombas de trueno, bombas elementales (de frío, ácido, relámpago, radiantes y fuerza) y bombas cardinales.
- **Granadas básicas:** granadas de fragmentación y de concusión.

Pólvora púrpura editar

La pólvora púrpura representa el pináculo del desarrollo explosivo, creada a partir de procesos rituales de infusión táumica. Este material contiene grandes cantidades de esencia de *Potentia* y *Praecantatio*.

La pólvora púrpura tiene apariencia de polvo cristalino púrpura luminoso y se emplea para elaborar granadas mágicas de alto poder.

Rareza: Muy raro (alquimistas). **Precio base:** 3000 piezas de oro por libra.

Efectos:

- **Daño base:** 8d10 de fuerza.
- **Rango de la explosión:** Esfera, 30 pies.
- **Dificultad base de la Salvación de explosión:** Constitución, CD 15.

Fabricación de una libra:

- **Materiales necesarios:** 1 libra de pólvora roja, 5 onzas de cristales de *praecantatio*.
- **Requisitos de herramientas:** Competencia con herramientas de alquimia y acceso a un altar de infusión rúnica.
- **CD de elaboración:** CD 18 de Inteligencia, Destreza o Sabiduría (se permite sumar la competencia). El fallo resulta en la formación de una grieta de flux (invoca una aberración hostil de CR 7 al azar). La pifia resulta en la explosión prematura del material, causando daño 5d10 de fuerza al fabricante.
- **Tiempo de fabricación:** 1 día por libra.

Usos:

- **Granadas mágicas avanzadas:** granadas arcanas (éldricas, cromáticas y prismáticas), granada Gnomengarden, granada fractal, Sagrada granada de mano de Antilquia, Impía granada de mano del Tártaro, etcétera

Nitra editar

La nitra o nitrato es un producto refinado del salitre. Al ser combinado con diferentes reactivos permite fabricar bombas de humo o de gas con efectos específicos. Estos dispositivos no dañan directamente, pero ofrecen efectos tácticos como ocultación o incapacitación.

Rareza: Común. **Precio base:** 10 piezas de oro por libra.

Rango de la nube de efectos: 20 pies.

Usos:

- Bombas de humo para ocultarse o escapar.
- Granadas de gas para incapacitar, hostigar o eliminar enemigos.

Ç editar

ADVERTENCIA DE FALTA DE CONTENIDO: Este artículo es un **borrador**, que se encuentra (evidentemente) incompleto.

El contenido podría continuar siendo extendido por sus autores en el futuro previsible.

Bombas explosivas editar

Bomba (reglas básicas) editar

Dentro de las reglas básicas de D&D aparece un ejemplo de bomba jugable, clasificada como "equipo de aventura", y con un coste de 150 monedas de oro, y un peso de una libra.

> *Como acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 5 pies de ese punto debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 o recibir daño 3d6 por fuego .*

La bomba propuesta en las reglas básicas del juego realiza daño por fuego. En la vida real, las bombas manuales y granadas de mano realizan daño por metralla (perforante o cortante) y, de forma secundaria, daño por onda de choque (en D&D equivaldría a daño trueno). Raramente, el daño de las granadas de mano comunes es incendiario.

Este objeto debe ser tomado como referencia comparativa para el resto de los tipos de bombas propuestos por Imontegav en este artículo.

- **Peso:** 1 lb.
- **Precio:** 150 gp.
- **Tipo:** equipo de aventura.
- **Daño:** 3d6 fuego.
- **Área de daño:** Esfera, 5 pies.
- **Tirada de salvación:** Destreza, CD 12.
- **Ingredientes de elaboración:** Vasija pequeña, Cuerda (0.5 pies), Pólvora negra (12 onzas).

Bomba de clavos editar

La bomba de clavos es una vasija que contiene clavos alrededor de un núcleo explosivo de pólvora negra. Al estallar, dispersa clavos a alta velocidad. El objeto tiene un peso de 1 libra.

> *Como acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 10 pies de ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, recibirá daño 3d6 perforante y, si tienen éxito, recibirá la mitad del daño. Si se usa bajo el agua, el área de daño de la bomba se reducirá a 5 pies.*

- **Peso:** 1 lb.
- **Tipo:** equipo de aventura.
- **Daño:** 3d6 perforante.
- **Área de daño:** Esfera, 10 pies.
- **Tirada de salvación:** Destreza, CD 12.
- **Ingredientes de elaboración:** Vasija pequeña, Cuerda (0.5 pies), Clavos (x30), Pólvora negra (8 onzas).

Bomba de trueno editar

La bomba de trueno es una esfera de metal sellada, con una mecha, que contiene pólvora negra. Al estallar, genera una onda de sobrepresión ensordecedora. El objeto tiene un peso de 1 libra.

> *Como acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 5 pies de ese punto debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12. Si falla, recibirá daño 5d6 de trueno y sordera durante un minuto y, si tienen éxito, recibirá la mitad del daño y no sufrirá sordera. Si se usa bajo el agua, la bomba realizará el doble de daño.*

- **Peso:** 1 lb.
- **Tipo:** equipo de aventura.
- **Daño:** 5d6 de trueno.
- **Condición:** Ensordecido, 1 minuto.
- **Área de efecto:** Esfera, 5 pies.
- **Tirada de salvación:** Constitución, CD 12.
- **Ingredientes de elaboración:** Esfera de metal, Cuerda (0.5 pies), Pólvora negra (10 onzas).

Bomba cegadora editar

La bomba cegadora es una pequeña tubería de metal agujereada, con una mecha, que contiene fulminato de plata. Al estallar, genera una intensa luz cegadora y un sonido ensordecedor. Tiene un peso de una libra.

> *Como acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 10 pies de ese punto debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si falla, quedará ensordecida, cegada y aturdida durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos.*

- **Peso:** 1 lb.
- **Tipo:** equipo de aventura.
- **Condición:** Ensordecido, Cegado, Aturdido, 1 minuto.

- **Área de efecto:** Esfera, 10 pies.
- **Tirada de salvación:** Constitución, CD 15.

Bomba de pólvora roja editar

La bomba de pólvora roja es una vasija que contiene pólvora roja como explosivo. La naturaleza mágica de su explosivo produce intensas quemaduras mágicas. El objeto tiene un peso de 1 libra.

> *Como acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 10 pies de ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si falla, recibirá daño 5d6 de fuerza, si tienen éxito, recibirá la mitad del daño.*

- **Peso:** 1 lb.
- **Tipo:** equipo de aventura.
- **Daño:** 5d6 de fuerza.
- **Área de daño:** Esfera, 10 pies.
- **Tirada de salvación:** Destreza, CD 15.
- **Ingredientes de elaboración:** Vasija, Cuerda (0.5 pies), Pólvora roja (12 onzas).

Bomba termobárica editar

La bomba termobárica consiste en una botella que contiene aceite combustible alrededor de un cartucho de pólvora roja. Al estallar, dispersa el aceite en el aire, formando una nube de aerosol que posteriormente estalla produciendo una esfera de fuego de gran tamaño y alcance.

> *Como acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 15 pies de ese punto debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si falla, recibirá daño 5d6 de fuego, si tienen éxito, recibirá la mitad del daño.*

- **Peso:** 2 lbs.
- **Tipo:** equipo de aventura.
- **Daño:** 5d6 de fuego.
- **Área de daño:** Esfera, 15 pies.
- **Tirada de salvación:** Constitución, CD 15.

Granada cardinal editar

La granada cardinal presenta una carcasa de metal con runas de los cuatro puntos cardinales grabadas en ella. Al estallar, siempre emite cuatro ráfagas ardientes de fuego en dirección a los cuatro puntos cardinales. El objeto tiene un peso de 1.5 libras.

> *Como acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto de hasta 60 pies de distancia. La bomba estalla emitiendo cuatro rayos de fuego en dirección a los puntos cardinales. Todas las criaturas dentro de las cuatro líneas a menos de 30 pies de distancia deben realizar una salvación de Destreza CD 13. Si fallan, recibirá daño 5d6 de fuego, si tienen éxito, recibirá la mitad del daño.*

- **Peso:** 1.5 lbs.
- **Tipo:** equipo de aventura.
- **Daño:** 5d6 de fuego.
- **Área de daño:** Línea x4 (N,S,E,O), 30 pies
- **Tirada de salvación:** Destreza, CD 13.

Granada de la Reina editar

La granada de la Reina presenta una carcasa de metal con runas de los cuatro puntos cardinales y los cuatro puntos interdistantes grabadas en ella. Al estallar, siempre emite ocho ráfagas ardientes de fuego, cuatro en dirección a los cuatro puntos cardinales, y otros cuatro en diagonal. El objeto tiene un peso de 2 libra.

> *Como acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto de hasta 60 pies de distancia. La bomba estalla emitiendo ocho rayos de fuego, cuatro en dirección a los puntos cardinales y otros cuatro en diagonal. Todas las criaturas dentro de las ocho líneas a menos*

de 30 pies de distancia deben realizar una salvación de Destreza CD 15. Si fallan, recibirán daño 8d6 de fuego, si tienen éxito, recibirán la mitad del daño.

- **Peso:** 2 lbs.
- **Tipo:** equipo de aventura.
- **Daño:** 8d6 de fuego.
- **Área de daño:** Línea x8 (N,S,E,O,NE,NO,SE,SO), 30 pies
- **Tirada de salvación:** Destreza, CD 15.

Bombas de gas editar

Bomba de humo editar

Una vasija con una mecha que contiene salitre, tinta y azúcar. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 200 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

Como acción, un personaje puede lanzar una bomba de humo a un punto de hasta 60 pies de distancia. Una ronda después de que aterriza, la bomba de humo emite una nube de humo que crea un área muy oscurecida en un radio de 20 pies. Un viento moderado (al menos 10 millas por hora) dispersa el humo en 4 rondas; un viento fuerte (20 o más millas por hora) lo dispersa en 1 ronda.

- Tipo de bomba: de evento (área de humo, radio 20).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 200 gp.

Bomba de gas somnífero editar

Una vasija, frasco o recipiente que libera un gas somnífero al activarse o romperse. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 500 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

Como acción, un personaje puede lanzar una bomba de gas a un punto de hasta 60 pies de distancia. Una ronda después de que aterriza, la bomba de gas emite una nube de gas somnífero que afecta un radio de 15 pies. Toda criatura que esté dentro o entre a la nube, debe realizar una tirada de salvación de Constitución DC 15 o caer dormido 1 minuto. Las criaturas pueden despertar al recibir daño u oír ruidos fuertes y, una vez despiertan, son inmunes al gas somnífero. Un viento moderado (al menos 10 millas por hora) dispersa el humo en 4 rondas; un viento fuerte (20 o más millas por hora) lo dispersa en 1 ronda.

- Tipo de bomba: de condición (dormido, 1 minuto) + de evento (área de gas somnífero, radio 20).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 500 gp.

Bomba de gas venenoso editar

Una vasija, frasco o recipiente que libera un gas venenoso al activarse o romperse. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 500 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

Como acción, un personaje puede lanzar una bomba de gas a un punto de hasta 60 pies de distancia. Una ronda después de que aterriza, la bomba de gas emite una nube de gas venenoso que afecta un radio de 15 pies. Toda criatura que esté o entre en la nube recibirá daño 1d4 de veneno, y toda criatura que se mantenga dentro de la nube sufrirá daño 1d4 de veneno al inicio de cada ronda. Mientras están dentro de la nube de veneno, las criaturas presentan la condición envenenado, y esta condición se mantiene durante 3 rondas tras salir de la nube. Un viento moderado (al menos 10 millas por hora) dispersa el gas en 4 rondas; un viento fuerte (20 o más millas por hora) lo dispersa en 1 ronda.

- Tipo de bomba: de condición (envenenado, 3 rondas) + de evento (área de gas venenoso, daño 1d4 de veneno, radio 20).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 500 gp.

Bomba de gas corrosivo editar

Una vasija, frasco o recipiente que libera un gas corrosivo al activarse o romperse. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 500 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

> *Como acción, un personaje puede lanzar una bomba de gas a un punto de hasta 60 pies de distancia. Una ronda después de que aterriza, la bomba de gas emite una nube de gas corrosivo que afecta un radio de 15 pies. Toda criatura que esté o entre en la nube recibirá daño 1d4 de ácido, y toda criatura que se mantenga dentro de la nube sufrirá daño 1d4 de ácido al inicio de cada ronda. Un viento moderado (al menos 10 millas por hora) dispersa el gas en 4 rondas; un viento fuerte (20 o más millas por hora) lo dispersa en 1 ronda.*

- Tipo de bomba: de evento (área de gas corrosivo, daño 1d4 de ácido, radio 20).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 500 gp.

Bomba de gas alucinógeno editar

Una vasija, frasco o recipiente que libera un gas alucinógeno al activarse o romperse. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 500 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

> *Como acción, un personaje puede lanzar una bomba de gas a un punto de hasta 60 pies de distancia. Una ronda después de que aterriza, la bomba de gas emite una nube de gas alucinógeno que afecta un radio de 15 pies. Toda criatura que esté o entre en la nube recibirá daño 1d4 psíquico, y toda criatura que se mantenga dentro de la nube sufrirá daño 1d4 psíquico al inicio de cada ronda. Mientras están dentro de la nube alucinógena, las criaturas pueden presentar confusión y alucinaciones, y, al salir, seguirán presentándolos durante tres rondas. El Dungeon Master generará las alucinaciones para personajes y guiará las acciones de las criaturas como vea conveniente. Un viento moderado (al menos 10 millas por hora) dispersa el gas en 4 rondas; un viento fuerte (20 o más millas por hora) lo dispersa en 1 ronda.*

- Tipo de bomba: de condición (confusión y alucinaciones, 3 rondas) + de evento (área de gas alucinógeno, daño 1d4 psíquico, radio 20).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 500 gp.

Bombas especiales editar

Bomba incendiaria editar

Una vasija, frasco o recipiente con mecha que libera un líquido inflamable al romperse. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 300 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

> *Como acción, un personaje puede lanzar una bomba incendiaria a un punto de hasta 60 pies de distancia. Al aterrizar, la bomba se rompe dispersando un líquido ardiente en un radio de 10 pies. Toda criatura que esté o entre en el área recibirá daño 1d6 de fuego, y toda criatura que se mantenga dentro del área sufrirá daño 1d6 de fuego al inicio de cada ronda. El fuego puede encender materiales inflamables, pero se apagará con agua.*

- Tipo de bomba: de evento (área de incendio, daño 1d6 de fuego, radio 10).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 300 gp.

Bomba congelante editar

Una vasija, frasco o recipiente que libera un compuesto volátil extremadamente frío al romperse. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 300 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

> *Como acción, un personaje puede lanzar una bomba congelante a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 5 pies de ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza DC 15. Si falla, recibirá daño 2d6 de frío, reducirá su velocidad a la mitad, y tendrá desventaja en habilidades y salvación de destreza durante un minuto; y, si tiene éxito, recibirá la mitad del daño y no sufrirá las condiciones. Si se usa bajo el agua, la bomba también inmovilizará las criaturas del área durante 3 turnos al congelar el agua.*

- Tipo de bomba: explosiva (daño 2d6 congelante, radio 5) + de condición (reducción de velocidad y desventaja en destreza, 1 minuto).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 300 gp.

Bomba de Leyden editar

Una frasco espejado que libera una poderosa descarga eléctrica al romperse. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 300 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

> *Como acción, un personaje puede lanzar una bomba de Leyden a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 15 pies de ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza DC 15. Si falla, recibirá daño 1d4 de rayo y sufrirá aturdimiento durante la próxima ronda; y, si tiene éxito, recibirá la mitad del daño y no sufrirá aturdimiento. Si se usa bajo el agua, la bomba realizará el doble de daño y su aturdimiento durará 2 rondas.*

- Tipo de bomba: explosiva (daño 1d4 de rayo, radio 15) + de condición (aturdimiento, 1 ronda).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 300 gp.

Granada de la Mano Gangrenosa editar

Una vasija cubierta de brea pegajosa y de olor sulfuroso, que al romperse libera un miasma putrefactor. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 666 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

> *Como acción, un personaje puede lanzar la granada a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 5 pies de ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza DC 15. Si falla, recibirá daño 6d6 necrótico y sufrirá una enfermedad a elección del Dungeon Master; y, si tiene éxito, recibirá la mitad del daño y no sufrirá la enfermedad.*

- Tipo de bomba: explosiva (daño 6d6 necrótico, radio 5) + de condición (enfermedad).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 666 gp.

Santa Granada de Mano de Antiloquía editar

Un objeto plateado con ornamentación religiosa dorada, que emite un aura santa. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 777 monedas de platino (7770 monedas de oro). Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

> *Como acción, un personaje puede lanzar la granada a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 20 pies de ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza DC 15. Si falla, recibirá daño 7d12 radiante y, si tiene éxito, recibirá la mitad del daño. El arma también producirá un canto en coro "Aleluya" y un fuerte resplandor visible a mucha distancia.*

- Tipo de bomba: explosiva (daño 7d12, radio 20).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 7770 gp.

Bombas mágicas editar

Bomba prismática editar

Un objeto cristalino con una mecha, que brilla levemente. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 888 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

> *Como acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 10 pies de ese punto debe efectuar una tirada de salvación de Destreza DC 15. Si falla, recibirá daño 1d4 de fuego + 1d4 de frío + 1d4 de veneno + 1d4 de ácido + 1d4 de rayo + 1d4 de trueno + 1d4 psíquico + 1d4 de fuerza; y, si tiene éxito, la mitad.*

- Tipo de bomba: explosivo (daño 1d4 de fuego + 1d4 de frío + 1d4 de veneno + 1d4 de ácido + 1d4 de rayo + 1d4 de

trueno + 1d4 psíquico + 1d4 de fuerza, radio 10).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 88 gp.

Bomba de antimagia editar

Un objeto de bronce con una mecha, con runas mágicas que brillan levemente. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 500 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

> *Como acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto de hasta 60 pies de distancia. Cada criatura a menos de 10 pies de ese punto debe efectuar una tirada de salvación de Destreza DC 15. Si falla, recibirá daño 3d6 de fuerza y será incapaz de efectuar ataques mágicos ni lanzar hechizos durante 1 minuto y, si tiene éxito, recibirá la mitad del daño y no será mágicamente incapacitado.*

- Tipo de bomba: explosivo (daño 3d6 de fuerza, radio 10) + de condición (incapacidad mágica, 1 minuto).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 500 gp.

Bomba de la Reina editar

Un objeto icosaédrico con una mecha, decorado con 12 pequeñas coronas de oro. El objeto tiene un peso de una libra, y un precio promedio de 750 monedas de oro. Puede ser lanzado hasta 60 pies de distancia.

> *Como acción, un personaje puede encender esta bomba y lanzarla a un punto de hasta 60 pies de distancia. La bomba estallará produciendo 10 haces de fuego de tamaño ilimitado: 4 diagonales, 4 ortogonales y 2 verticales. Cada criatura que esté en la trayectoria de un haz de fuego debe efectuar una tirada de salvación de Destreza DC 20. Si falla, recibirá daño 3d12 de fuego y, si tiene éxito, la mitad.*

- Tipo de bomba: explosivo (daño 3d12 de fuerza, 10 haces, rango ilimitado).
- Peso: 1 lb.
- Precio: 750 gp.

editar

Artículo original de Imontegav

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Imontegav de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 23 dic 2024 a las 09:30. Basado en el trabajo de los usuarios Jakeukalane y NimoStar de Bestiario del Hypogripho y otros.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad Acerca de Bestiario del Hypogripho Descargos Términos de Uso Donar a Miraheze